



## Mejorando la usabilidad

### Transcripción

[00:00] Bueno amigos, continuando con nuestro curso Lógica de programación, vamos a mejorar un poco nuestro programa, el último programa que hicimos de Juego Secreto. Aquí voy a dar un guardar y volver a nuestro juego. Entonces, colocamos un número y nos decía si acertamos o erramos.

[00:27] Imagínense, ¿no sería mucho mejor que si yo erré o acerté ya el número desaparezca porque tengo que venir aquí y volverlo a colocar? Entonces, vamos a hacer eso aquí. Ni bien pase por las validaciones le vamos a decir que `input.value` sea igual a vacío. Aquí solo un igual.

[01:06] De esa manera vamos a garantizar que, en cada rodada, cada vez que aprieto un botón, independientemente si acerté o erré, lo va a cerrar nuestro campo de input. Volvemos aquí, actualizamos y un 3. Erré. Ya me lo elimina. Entonces, queda mucho mejor.

[01:36] Segunda mejora que le podemos hacer a nuestro programa. ¿No sería ideal que cada vez que yo erre y de okay, ya el cursor se me focalice aquí, o sea, que automáticamente yo coloque un número y erré, y vuelva aquí, aparte de eliminar, de borrar lo que yo había escrito, que yo no tenga la necesidad de venir a hacer un clic?

[02:06] Están de acuerdo que la experiencia de nuestro usuario va a mejorar. Entonces, vamos a hacer eso aquí. Después de limpiarlo, de dejarlo en blanco, lo que vamos a hacer es un `input.focus`. Ese comando focus es justamente para

eso, para decirle que se focalice o que el cursor se vaya en esa casilla. Lo voy a guardar, "Ctrl + S", vuelvo a nuestro programa y vemos si está funcionando.

[02:45] 3. "Usted erró". Y fíjense, ya está aquí. 5. "Usted acertó". Y de nuevo se vuelve. Si no queremos usar el mouse, coloco 2, un tab, y automáticamente se va al botón tipo apretar enter. Ahí me dice "usted erró". Coloco otro número, tab, enter, 5, enter. Ahora fíjense, cuando inicio el programa no se va automáticamente al cursor. Eso también lo puedo mejorar.

[03:23] Que ni bien que, ya que inicie el programa, ya comience el cursor aquí parpadeando diciéndome: "Ingrese un valor". Entonces, vamos a esa línea de focus, ni bien capturo la variable de HTML, le digo que se focalice ahí. Voy a guardarlo, voy a volver, actualizo y ya, automáticamente se posiciona aquí.

[04:00] La última mejora que le vamos a hacer a nuestro programa que sea un poco más interesante es algo que ya hemos aprendido, es hacer que ese número sea randómico, que sea aleatorio, entre 1 y 10, necesito multiplicarlo por 10, y aquí lo voy a redondear para que no me aparezcan los decimales. Voy a guardarlo y voy a volver a nuestro juego.

[04:36] Actualizo, y vamos a intentar. 3. "Usted acertó". En este caso acerté a la primera. Qué suerte. Tengo que volver a actualizar para que genere un número aleatorio. 1. "Usted erró". 2. "Usted erró". 5. "Usted erró". 7. "Usted acertó". Entonces, nuestro juego se volvió mucho más interesante, ahora sí es un juego aleatorio donde el usuario puede interactuar con este programa de una forma más fácil y más divertida.

[05:15] Entonces, con un poco de lenguaje de programación de JavaScript y un poco de lenguaje de programación de HTML, de las etiquetas de HTML, hemos podido y estamos repasando los conceptos básicos de lógica de programación, que es el puntapié inicial para esa carrera de programadores a la cual ustedes quieren llegar. Hagan los ejercicios y nos vemos en la próxima aula. Muchas gracias.

